

GAME BOY ADVANCE

HARVEST MOON

Friends of Mineral Town

AGB-A4NE-CAN



INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

NATSUME®
Serious Fun®

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

EVERYONE ENFANTS ET ADULTES



ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

www.esrb.org

THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE™ VIDEO GAME SYSTEM.

NATSUME®

Serious Fun®

Harvest Moon and Serious fun are registered trademarks of Natsume Inc. ©2003 Natsume Inc. All Rights Reserved.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

Rev-D (L)

CONTENTS

Hard Work, Happy Heart	5
Game Control	6
Getting Started	9
Game Screen	11
The Farm	15
Connecting	17



HARD WORK, HAPPY HEART

As a child, you visited a nice old man's farm and found a new world of excitement. When your dear friend passed on, he willed his land to you. But when you return to the farm, its current state of disrepair clouds your fond childhood memories. Much work is needed to bring the neglected fields back to life.

Your goal is to successfully rebuild and maintain the farm while befriending the people in town.



GAME CONTROL

Basic Controls

Before you can start any work on the farm, you need to know how the controls work in the game.

L Button

Whistles for your dog/horse and, in combination with other buttons, performs advanced controls (p. 7 & 8).

Control Pad

Moves your character and navigates through the in-game menus.

Start

Displays your Game Menus (p. 12).

Select

Brings up your Status Screen (p. 14).



R Button

Hold down the R Button to run. Use it in combination with other buttons to perform advanced controls (p. 7 & 8).

A Button

This is the action button. Press it to talk, pick things up, read, and throw objects. Use it in combination with other buttons to perform advanced controls (p. 7 & 8).

Advanced Controls

In addition to the basic controls, you can use a combination of buttons to perform other actions required in the game.

L Button
+
A Button

Removes items from your rucksack. Non-tool items will appear in your hands. Press these buttons repeatedly to cycle through the items.

L Button
+
B Button

Lets you to eat an edible item if you are holding one. If you are holding tools instead, press the L and B Buttons to switch between the tools in your rucksack.

L Button
+
Down

Whistles for your horse, which brings the horse to you. This is especially useful if you need your horse back in the stable or to carry crops.

L Button
+
Up

Whistles for your dog.

L Button
+
Start

Brings up the town map. You can use this map to find your location and the places you need to visit.

L Button
+
Select

Brings up the farm map. To easily find your animals, use the Control Pad to pan side to side.

A Button
+
B Button

Brings up your rucksack. You can see which items and tools you are carrying.

GETTING STARTED

Before you can begin getting the farm back into shape, you must create an identity for yourself, your farm, and your animals.

Create an Identity

Use this screen to give your character a name and a birthday. Using the Control Pad, move the cursor over the letter you want and press the A Button. Repeat until you have spelled your name and select END.

Your Name	Fred	End
A B C D E F G H I J K L M N O	P Q R S T U V W X Y Z o ä ö	
b c d e f g h i j k l m n o	p q r s t u v w x y z ' - . ,	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - x - /	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - x - /	
< > () f j & ! ? &) o	< > () f j & ! ? &) o	

Summer 7			
Spring	Summer	Fall	Winter
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30		
End			

Name the Farm

The name of your farm identifies you at events and with others in town. Using the Control Pad, move the cursor over the letter you want and press the A Button. Repeat until you have spelled your farm's name and select END.

Farm's Name	Alexa	End
A B C D E F G H I J K L M N O	P Q R S T U V W X Y Z o ä ö	
b c d e f g h i j k l m n o	p q r s t u v w x y z ' - . ,	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - x - /	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - x - /	
< > () f j & ! ? &) o	< > () f j & ! ? &) o	



Name Your Dog

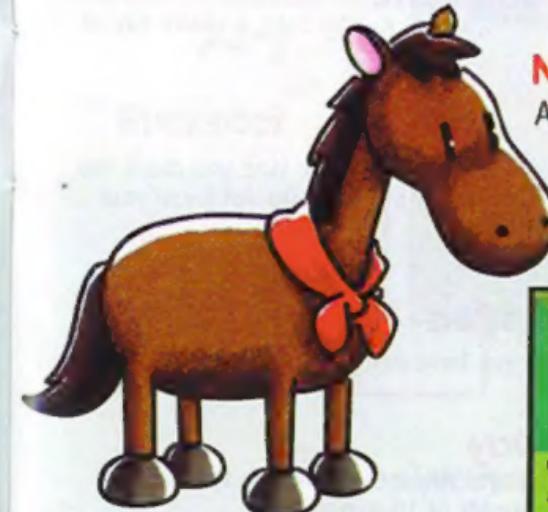
When you arrive at the farm, a puppy will be waiting for you. Name him as you named yourself and your farm.

Dog's Name	Butch	End
A B C D E F G H I J K L M N O	P Q R S T U V W X Y Z o ä ö	
b c d e f g h i j k l m n o	p q r s t u v w x y z ' - . ,	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - x - /	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - x - /	
< > () f j & ! ? &) o	< > () f j & ! ? &) o	



Name Your Horse

As soon as you can, go visit Barley and May at the Yodel Ranch. The next morning, Barley will bring a horse and ask you to take care of it. Say "yes" and name your horse. When it grows up, it will help you harvest.



GAME SCREENS

This section describes the screens and menus in this game.

Game Play Screen



You

Season and Date

Shows the season you are in, the date, and the day of the week.

Weather

Displays the current weather. Make sure you check the weather first thing every morning. Do not leave your animals out in the rain.

Tool Equipped

Shows the tool you have equipped.

Time of Day

Shows the time and whether it is AM or PM. Time moves in increments of 10 minutes.

Game Menus

To access your Game Menus, press START. From this screen you can find out everything about your current status.

Diary Rucksack



Inventory Menu

Tutorial

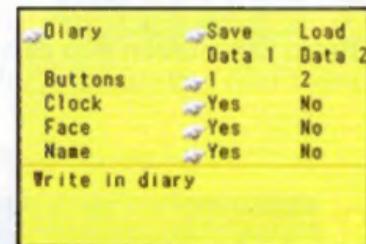
Memo

Earnings

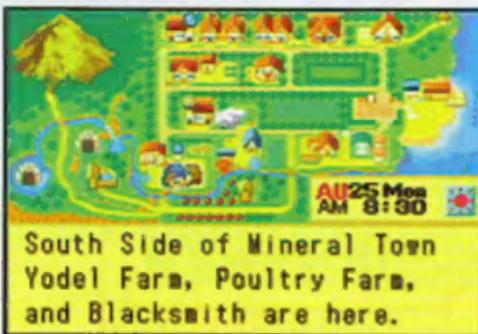
World Map Farm Map

Diary

Saves your game or loads a previously saved game at any time.



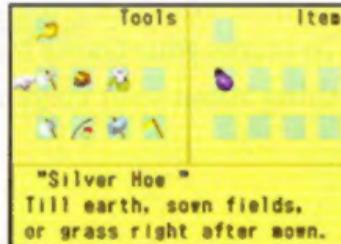
World Map



Shows the location of everything in Mineral Town. Move the cursor over a location to find out about it.

Rucksack

Shows the items in your rucksack and allows you to equip or un-equip them.



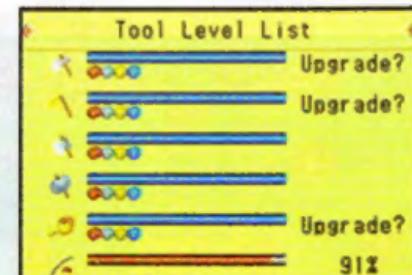
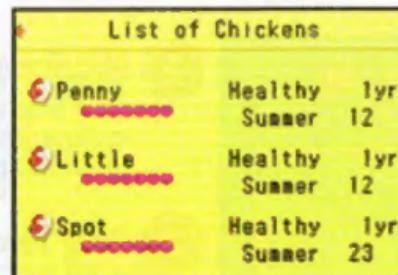
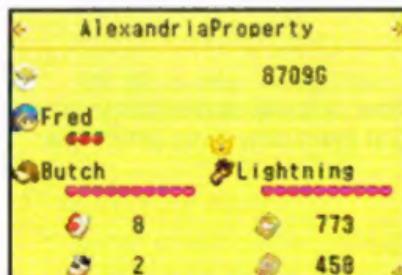
Farm Map



Shows the location of your livestock and what work needs to be done.

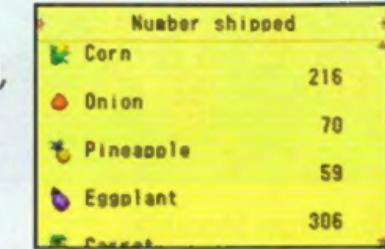
Earnings Menu

Cycles through up to seven screens showing your farm inventory, the happiness of your animals, how much the Harvest Sprites like you, and the current level of your tools. This menu also shows a breakdown of your daily earnings vs. expenses for the current season.



Memo Menu

Notes each shippable item and the amount you have shipped, what you have caught with the fishing pole, mini-game results, your dog's frisbee distance record, and your highest earned income. This menu also keeps track of where you have been in the mine.



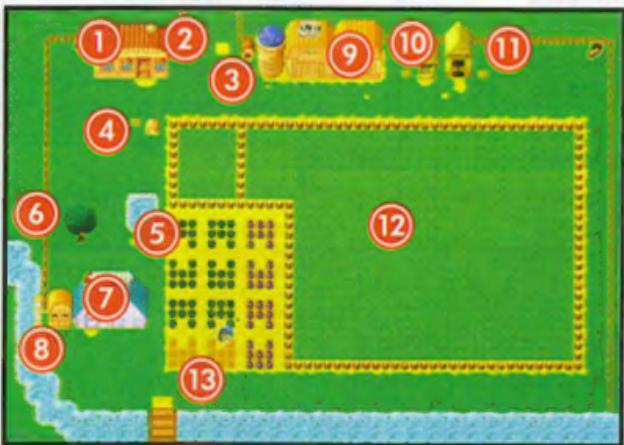
Tutorial

Offers refresher courses on running your farm.



THE FARM

Use this map to get an overview of the places, items, geography, and animals on the farm.



1 Your House

Where you live, sleep, and cook (after you add a kitchen). You will remodel your house when you have enough money and lumber. Each upgrade will add a new functionality to your home.



5 Water Drawing Spot

A convenient place to refill your watering can when you are watering your crops.

2 Mailbox

From time to time, you will find letters in your mailbox. Check it every day; some letters give helpful hints.

3 Dog House

The place your dog sleeps if you leave him outside.

4 Shipment Box

Throw items in this box when you want to sell them. You have three boxes: one outside, one in the Barn, and another in the Chicken Coop.

6 Bee Hive

Collect honey from the bees every day to sell, or to give away. You can also cook with the honey.

7 Chicken Coop

The place your chickens live. You can keep only four when you first start.

8 Water Mill

Grinds corn to produce chicken feed. The mill is located in the southwest corner of the map.



9 Barn

The place your cows and sheep live. They are happier roaming outside, but keep them inside when the weather is bad.

10 Lumber Shed

Storage for your lumber. When you need lumber for a fence, get some from this pile.

11 Stable

Put your horse in the stable only when the weather is bad.

12 Field

Your site to plant crops and grass. Clear away any rock or debris first. The Field is located in the center of the map.

13 River

Flows from the Water Mill and provides a good place for fishing. The River is located along the southern edge of the map.



CONNECTING

Connect your Game Boy® Advance to your Nintendo GameCube™ using the Nintendo GameCube™ Game Boy® Advance cable. Insert Harvest Moon: Friends of Mineral Town into your Game Boy® Advance and Harvest Moon: A Wonderful Life into your Nintendo GameCube™. Turn both systems on and follow the instructions below.



Talk to the Harvest Goddess

Throw something into the water to talk to the Harvest Goddess. She will ask you if you want to connect with the Nintendo GameCube™. Answer yes, and the connection will be made. Once linked, you must keep the two connected.



WARRANTY

Natsume Inc. warrants to the original purchaser of this Natsume product that this Game Pak is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Natsume product is sold "as is" without expressed or implied warranty of any kind, and Natsume is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this product. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, Natsume will repair or replace the game pak, at its option, free of charge. Send product postage paid, along with the dated proof of purchase, to the address shown below.

This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Natsume product arises through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE NATSUME. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL NATSUME BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions of limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

NATSUME®

Serious Fun®

1818 GILBRETH RD. SUITE 229
BURLINGAME, CA 94010
650. 692. 1941

www.natsume.com

MISE EN GARDE · AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, LE GAME PAK OU TOUT ACCESSOIRE NINTENDO®, LIRE ATTENTIVEMENT LES MESURES DE PRÉCAUTION DANS LE PETIT LIVRET CI-JOINT OÙ L'ON TROUVE D'IMPORTANTS CONSEILS DE SÉCURITÉ

CONSEILS DE SÉCURITÉ IMPORTANTS - LIRE LES MISES EN GARDE CI-APRÈS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ AUX JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Crises d'épilepsie

Certaines personnes (environ 1 sur 4000) peuvent faire des crises d'épilepsie ou perdre conscience lorsqu'elles sont exposées aux images clignotantes émises par des téléviseurs ou des jeux vidéo, même si elles n'ont jamais fait de crise d'épilepsie auparavant. Toute personne qui a déjà fait une crise, perdu conscience ou qui ressent un autre symptôme lié à l'épilepsie devrait consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents doivent surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant ressentez l'un ou plusieurs des symptômes suivants :

Convulsions
Troubles de vision

Mouvements involontaires des yeux/muscles
Mouvements involontaires

Confusion
Désorientation

Pour réduire la possibilité de faire une crise pendant que vous jouez à des jeux vidéos :

1. Éloignez-vous le plus possible de l'écran.
2. Jouez aux jeux vidéo sur l'écran de téléviseur le plus petit disponible.
3. Abstenez-vous de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.



AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Jouer à des jeux vidéo peut causer des douleurs musculaires, articulaires ou cutanées après un certain temps. Suivez ces instructions pour éviter des problèmes tels que : tendinite, syndrome du canal carpien ou irritation de la peau.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure, même si vous pensez ne pas en avoir besoin.
- Si vos mains, poignets ou bras deviennent fatigués ou endoloris durant le jeu, arrêtez et reposez-les pour plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si vous continuez d'avoir mal aux mains, poignets ou bras durant ou après un jeu, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Fuite des piles

La fuite de l'acide d'une pile peut causer des blessures en plus d'endommager votre Game Boy. S'il y a une fuite d'acide, nettoyez à fond la peau affectée et les vêtements. Gardez l'acide de la pile loin des yeux et de la bouche.

Les piles qui fuient peuvent produire de petits sons d'éclatement.

Pour éviter les fuites d'acide :

- Ne pas utiliser des piles usagées avec de nouvelles piles (remplacer toutes les piles en même temps).
- Ne pas mélanger des piles alcalines avec des piles de zinc de carbone.
- Ne pas mélanger des piles de différentes marques.
- Ne pas utiliser des piles au nickel-cadmium.
- Ne pas laisser les piles dans le Game Boy. Lorsque la puissance des piles diminue, l'alimentation s'affaiblit ainsi que les effets sonores et l'écran peut s'effacer. Si ces symptômes se manifestent, remplacer toutes les piles usagées par des neuves.
- Ne pas laisser les piles dans le Game Boy ou l'accessoire pour de longues durées de non-utilisation.
- Ne pas laisser l'interrupteur en marche (ON) une fois que les piles ont perdu leur puissance. Toujours mettre l'interrupteur hors tension (OFF) lorsque vous avez fini d'utiliser le Game Boy.
- Ne pas recharger les piles.
- Installer les piles correctement. S'assurer que les bornes positive (+) et négative (-) sont placées dans le bon sens. Insérer la borne négative en premier. Pour retirer les piles, retirez la borne positive en premier.
- Ne jamais jeter les piles dans le feu.

Le sceau officiel signifie que ce produit est licencié ou fabriqué par Nintendo. Recherchez toujours ce sceau quand vous achetez des systèmes de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et des produits connexes.



Nintendo n'accorde aucune licence pour la vente ou l'utilisation de produits sans le sceau officiel de Nintendo.

EVERYONE ENFANTS ET ADULTES



Use of Alcohol
Usage d'alcool

ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB
www.esrb.org

CE PRODUIT A ÉTÉ CLASSÉ PAR LE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR PLUS D'INFORMATION SUR LA CLASSIFICATION ESRB, OU POUR FAIRE DES COMMENTAIRES SUR LA CLASSIFICATION, COMMUNIQUER AVEC LE ESRB AU 1 800 771-3772, OU ALLEZ A WWW.ESRB.ORG.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CE GAME PAK FONCTIONNE UNIQUEMENT AVEC LES APPAREILS DE JEUX VIDÉO GAME BOY® ADVANCE



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LE SYSTÈME DE JEU VIDÉO NINTENDO GAMECUBE™.

NATSUME®

Serious Fun®

Harvest Moon et Serious Fun sont des marques déposées de Natsume Inc. ©2003 Natsume Inc. Tous droits réservés.

Informations légales importantes

La copie de tout jeu vidéo conçu pour un appareil Nintendo est un acte illégal et strictement interdit au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Le présent jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec des appareils de copie non autorisés, ni des accessoires non agréés. L'utilisation de tels appareils annulera la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou partenaire agréé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou pertes causés par l'utilisation de tels appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil empêche le jeu de fonctionner, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et reprenez normalement le cours de votre partie. Si votre jeu cesse de fonctionner malgré la non utilisation d'un tel appareil, veuillez contacter le Service d'assistance technique ou le Service à la clientèle de l'éditeur du jeu.

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent mode d'emploi et tout autre document imprimé accompagnant le présent jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Rev. 0 (L)

TABLE DES MATIÈRES

Travail ardu, cœur heureux	23
Commandes du jeu.....	24
Démarrage	27
Écrans de jeu	29
La ferme.....	33
Connexion	35



TRAVAIL ARDU, CŒUR HEUREUX

Enfant, tu as visité la ferme d'un gentil vieillard et tu as fait l'expérience excitante d'un tout nouveau monde. Quand ton cher ami est décédé, il t'a laissé son terrain. Mais quand tu es retourné à la ferme, son état en ruine a embrouillé tes douces mémoires d'enfance. Un énorme travail est nécessaire pour redonner vie aux champs négligés.

Ton but est de rebâtir avec succès et de garder la ferme en bon état tout en te liant d'amitié avec les gens du village.



COMMANDES DU JEU

Commandes de base

Pour pouvoir commencer à rebâtir ta ferme, tu dois d'abord connaître les commandes du jeu.

Touche L

Appelle ton cheval/chien en sifflant et, en la combinant avec d'autres touches, effectue des commandes avancées (p. 25-26).

Coussinet de contrôle

Déplace ton personnage et navigue les menus du jeu.

Start (débuter)

Affiche tes menus de jeu (p. 30).

Select (sélection)

Affiche ton écran de statut (p. 32).



Touche R

Maintiens la pression sur la touche R pour courir. Utilise-la en la combinant avec d'autres touches pour effectuer des commandes avancées (p. 25-26).

Touche A

Touche de manœuvre sur laquelle tu appuies pour parler, lire, prendre ou lancer des objets. Utilise-la en la combinant avec d'autres touches pour effectuer des commandes avancées (p. 25-26).

Commandes avancées

En plus des commandes de base, tu peux utiliser une combinaison de touches pour effectuer d'autres manœuvres requises dans le jeu.

**Touche L
+
touche A**

Te permettent de retirer des articles de ton sac à dos. Des articles, autres que des outils, apparaîtront dans tes mains. Appuie à répétition sur ces touches pour passer de l'un à l'autre.

**Touche L
+
touche B**

Te permettent de manger un article comestible si tu l'as en main. Si tu as des outils, appuie sur les touches L et B pour passer de l'un à l'autre dans ton sac à dos.

**Touche L
+
bas**

Te permettent d'appeler ton cheval en sifflant pour qu'il s'approche. Surtout pratique si tu as besoin de ton cheval dans l'écurie ou pour transporter des récoltes.

**Touche L
+
haut**

Te permettent d'appeler ton chien en sifflant.

**Touche L
+
Start**

Te permettent d'afficher la carte de la ville que tu peux utiliser pour te situer ou trouver les lieux à visiter.

**Touche L
+
Select**

Te permettent d'afficher la carte de la ferme. Pour trouver facilement tes animaux, utilise le coussinet de contrôle pour aller d'un côté à l'autre.

**Touche A
+
Touche B**

Te permettent d'afficher ton sac à dos pour voir les articles et outils qui s'y trouvent.

DÉMARRAGE

Pour pouvoir remettre la ferme en bon état, tu dois d'abord te donner un nom ainsi qu'à ta ferme et à tes animaux.

Donne-toi un nom

Utilise cet écran pour donner un nom et une date de naissance à ton personnage. Avec le coussinet de contrôle, déplace le curseur sur la lettre désirée et appuie sur A. Continue ainsi pour épeler ton nom puis sélectionne END.

Your	Name	Fred
B C D E F G H I J K L M N O			
P Q R S T U V W X Y Z o à à			
b c d e f g h i j k l m n o			
p q r s t u v w x y z ' . , :			
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - x /			
> () [] & ! ? &) o			
End			

Summer 7			
Spring	Summer	Fall	Winter
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30		
End			

Donne un nom à ta ferme

Le nom de ta ferme t'identifie lors d'événements et auprès des gens du village. Avec le coussinet de contrôle, déplace le curseur sur la lettre désirée et appuie sur A. Continue ainsi pour épeler le nom de ta ferme puis sélectionne END.



Farm's	Name	Alexa
B C D E F G H I J K L M N O			
P Q R S T U V W X Y Z o à à			
b c d e f g h i j k l m n o			
p q r s t u v w x y z ' . , :			
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - x /			
> () [] & ! ? &) o			
End			

Donne un nom à ton chien

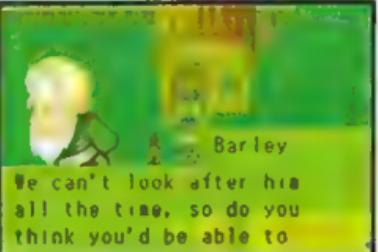
Lorsque tu arrives à la ferme, un petit chien t'attend. Donne-lui un nom comme tu l'as fait pour toi et ta ferme.

Dog's	Name	Butch
B C D E F G H I J K L M N O			
P Q R S T U V W X Y Z o à à			
b c d e f g h i j k l m n o			
p q r s t u v w x y z ' . , :			
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - x /			
> () [] & ! ? &) o			
End			



Donne un nom à ton cheval

Dès que tu le peux, va voir Barley et May au Yodel Ranch. Le lendemain, Barley t'amènera un cheval et te demandera d'en prendre soin. Dis « yes » (oui) et donne-lui un nom. Quand il sera adulte, il t'aidera avec la récolte.



Barley
We can't look after him
all the time, so do you
think you'd be able to



28

ÉCRANS DE JEU

Cette section décrit les écrans et les menus du jeu.

Écran de jeu



Toi

Saison et date

Indique la saison à laquelle tu te trouves ainsi que la date et le jour de la semaine.

Temps

Affiche le temps qu'il fait. Vérifie le temps au lever chaque matin. Ne laisse pas tes animaux à la pluie.

Outil équipé

Indique l'outil que tu as équipé.

Heure

Indique l'heure dans l'avant-midi (AM) ou l'après-midi (PM). L'heure avance en tranches de 10 minutes.

Menus du jeu

Pour accéder aux menus du jeu, appuie sur START. À cet écran, tu peux apprendre tout sur ton statut courant.

Menu d'inventaire



Journal

Sac à dos

Tutoriel

Note

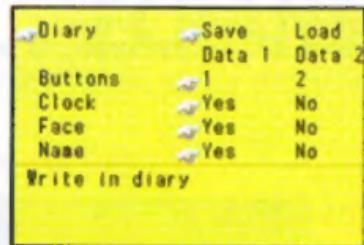
Gains

Carte du monde

Carte de la ferme

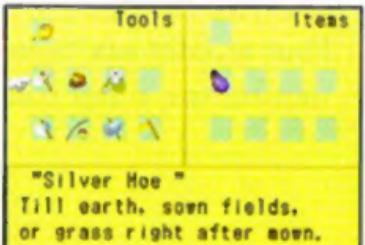
Diary (journal)

Sauvegarde ton jeu ou charge un jeu déjà sauvegardé en tout temps.

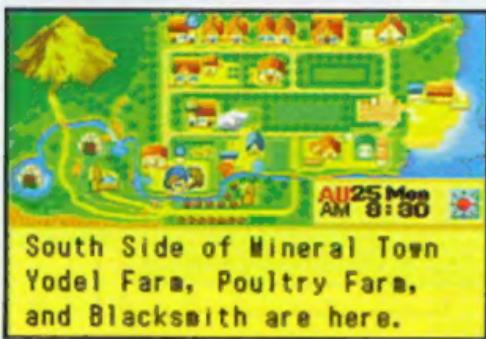


Sac à dos

Indique les articles dans ton sac à dos et te permet de les équiper ou de les déséquiper.



Carte du monde



Indique le lieu de tout ce qui se trouve dans Mineral Town.
Déplace le curseur sur un lieu pour en savoir plus.



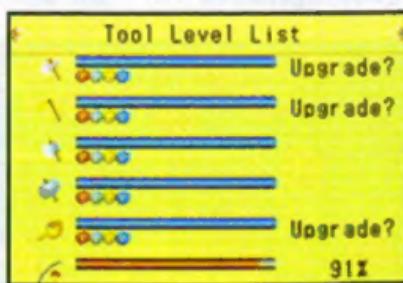
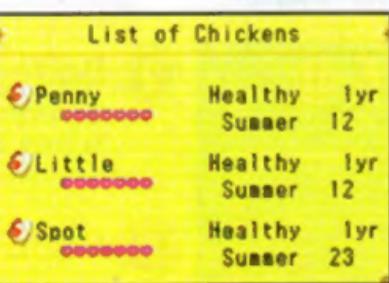
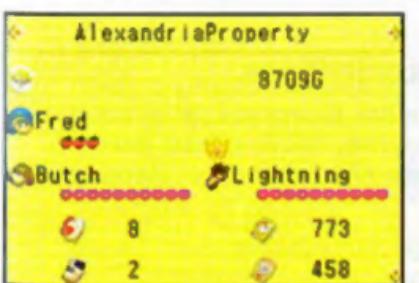
Carte de la ferme



Indique où se trouve ton bétail et le travail à effectuer

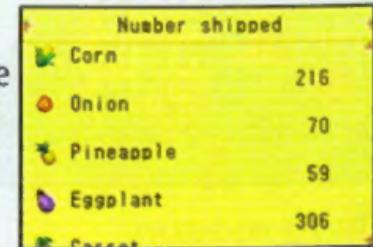
Menu des gains

Parcourt jusqu'à sept écrans en indiquant l'inventaire de ta ferme, la joie de tes animaux, combien les lutins de la ferme t'aiment et l'état actuel de tes outils. Ce menu indique aussi la répartition de tes gains journaliers par rapport aux dépenses de la saison en cours.



Menu des notes

Indique chaque article à expédier et le nombre expédié, ce que tu as attrapé avec ta ligne à pêche, le résultat des minijeux, le record de distance de frisbee de ton chien, et tes revenus les plus élevés. Indique aussi où tu es allé dans la mine.



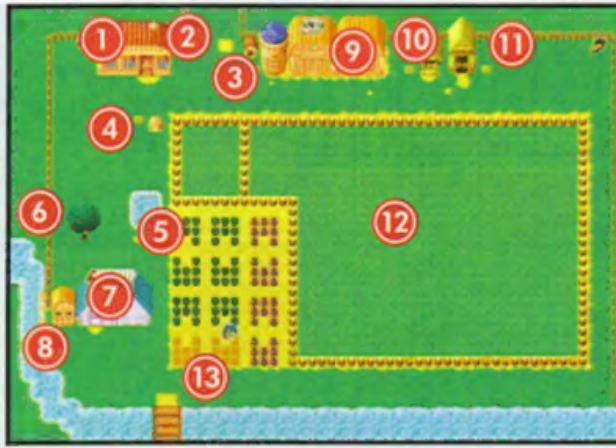
Tutoriel

Offre des cours de rattrapage sur le maintien de ta ferme.



LA FERME

Utilise cette carte pour avoir une vue d'ensemble des lieux, des articles, de la géographie, et des animaux dans la ferme.



1 Ta maison

L'endroit où tu demeures, dors et fais à manger (après que tu auras ajouté une cuisine). Tu rénoveras ta maison quand tu auras assez d'argent et de bois de construction. Chaque amélioration la rendra plus fonctionnelle.

5 Source d'eau

Un endroit pratique pour remplir ton arrosoir quand tu arroses tes récoltes.

2 Boîte aux lettres

De temps à autre, tu recevras des lettres dans ta boîte aux lettres. Vérifie chaque jour car certaines contiennent des indices pratiques.

3 Cabane du chien

L'endroit où dort ton chien si tu le laisses dehors.

4 Boîte d'expédition

Lance des articles dans cette boîte quand tu veux les vendre. Tu as trois boîtes : une dehors, une à l'écurie, et une autre au poulailler.

6 Nid d'abeilles

Récolte le miel des abeilles chaque jour pour le vendre ou le donner. Tu peux aussi l'utiliser pour cuisiner.

7 Poulailler

L'endroit où vivent tes poules. Tu ne peux n'en avoir que quatre au tout début.

8 Moulin à eau

Moud le maïs pour produire la nourriture des poules. Ce moulin est dans le coin sud-ouest de la carte.



9 Grange

L'endroit où se trouvent tes vaches et tes moutons. Ils sont plus heureux à errer à l'extérieur, mais garde-les à l'intérieur par mauvais temps.

10 Hangar de bois

Place de rangement pour ton bois. Prends-le ici quand tu as besoin de bois pour une clôture.

11 Écurie

Mets tes chevaux dans l'écurie seulement par mauvais temps.

12 Champ

L'endroit où tu plantes tes récoltes et l'herbe. Enlève d'abord les roches et les débris. Le champ est situé au centre de la carte.

13 Rivière

Coule du moulin à eau et est idéal pour la pêche. La rivière se trouve à l'extrémité sud de la carte.



CONNEXION

Connecte le Game Boy® Advance à ton Nintendo GameCube™ à l'aide du câble Nintendo GameCube™ Game Boy® Advance. Insère Harvest Moon: Friends of Mineral Town dans ton Game Boy® Advance et Harvest Moon: A Wonderful Life dans ton Nintendo GameCube™. Mets les deux systèmes en marche et suis les instructions.



Parle à la déesse de la récolte

Lance quelque chose dans l'eau pour parler à la déesse de la récolte. Elle te demandera si tu veux te connecter au Nintendo GameCube™. Dis yes (oui), et la connexion se fera. Une fois connecté, tu dois garder les deux appareils en marche.



GARANTIE

Natsume Inc. garantit à l'acheteur d'origine de ce produit que ce Game Pak est exempt de tout vice matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce produit Natsume est vendu « tel quel » sans aucune garantie explicite ou implicite, et Natsume ne sera en aucun cas tenue responsable de tout dommage résultant de l'utilisation de ce produit. Si un vice couvert par cette garantie surgit durant cette période de garantie de 90 jours, Natsume s'engage à réparer ou remplacer le produit sans frais et à son gré. Expédiez le produit, port payé, avec une preuve d'achat datée à l'adresse ci-dessous.

Cette garantie sera nulle et non avenue si la défectuosité de ce produit Natsume découle d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'une négligence. CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE

ET NUTSAME NE SERA EN AUCUN CAS LIÉE À TOUTE AUTRE REPRÉSENTATION NI RÉCLAMATION. TOUTE GARANTIE IMPLICITE QUI S'APPLIQUE, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE OU DE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION, EST LIMITÉE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, TEL QUE DÉCRIT CI-DESSUS. NUTSAME NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MALFONCTIONNEMENT DE CE LOGICIEL.

Certaines juridictions ne prévoient pas de limitations sur la durée de la garantie et/ou sur l'exclusion de dommages indirects ou imprévus. Il se peut que les exclusions susmentionnées ne s'appliquent pas à vous. Cette garantie prévoit certains droits qui varient selon le lieu de votre domicile.

NATSUME®

Serious Fun®

1818 GILBRETH RD. SUITE 229
BURLINGAME, CA 94010
650. 692. 1941

www.natsume.com



www.natsume.com

NATSUME®

Serious Fun®

1818 GILBRETH RD. SUITE 229
BURLINGAME, CA 94010

Printed in Japan / Imprimé aux Japon